

**Diseño participativo para el Fortalecimiento de las habilidades de interacción social
como el trabajo en equipo y la cooperación en los niños de la fundación SENTIRES**

María Paula Martin Peña

Universidad Piloto de Colombia

Facultad de Arquitectura y Artes

Programa de diseño grafico

Bogotá D.C

Noviembre 2018

Contenido

Introducción.....	4
Capítulo 1 Delimitación temática.....	5
Análisis observacional.....	6
Factores, actores, público objetivo.....	11
Situación a transformar o intervenir:	11
Capítulo 2 Planteamiento del problema.....	12
Problema oportunidad.....	12
Pregunta investigativa.....	12
Definición de variables o categorías.....	13
Capítulo 3 Objetivos.....	13
Objetivo general.....	13
Objetivos específicos.....	14
Capítulo 4	
Justificación.....	14
Pertinencia.....	14
Capítulo 5 Marco referencial.....	15
Estado del arte.....	15
Marco teórico.....	16
Diseño metodológico conceptual	20
Fases.....	20
Tabulación información.....	21

Categorías.....	24
Instrumentos a aplicar en la recolección de la información- Análisis.....	33
Concepto transversal.....	36
Decisiones de diseño.....	29
Propuesta de diseño.....	34
Conclusiones.....	43
Referencias bibliográficas.....	44
Anexos.....	46

Introducción

Actualmente el diseño gráfico se empeña en diferentes ámbitos, una de sus principales intenciones es la satisfacción de necesidades humanas según un entorno o un contexto en el cual las personas interactúan, en donde se transforma o se mejora una situación que ya existe, pues según Frascara (2000) “el rol del diseño o de las comunicaciones visuales se centra en transformar una realidad existente en una realidad deseada, una realidad que no está constituida por formas gráficas sino por personas.” Teniendo en cuenta también a Morales (2005) dice que “los diseñadores no pueden ser simples elementos reproductores del sistema, tienen la obligación ética de hacer una revisión crítica de su actividad y de dar los pasos necesarios para ajustarla cada vez más a las posibilidades materiales y a las necesidades del entorno (...) crea objetos útiles a las necesidades del hombre en su habitud, en su entorno social y físico”, es decir que es necesario estudiar el público y el entorno en donde se va a realizar una intervención en diseño ya que la cultura, el comportamiento, costumbres y entre otros factores pueden variar según ese contexto por lo que el proceso de diseño y el producto final puede tener características diferentes que se adaptan a ese lugar.

De lo anterior, el diseño crea elementos funcionales que responden al entorno y a las personas dando una transformación a una situación en específico, es por ello que este proyecto toma un enfoque social dirigiéndose especialmente hacia los niños de la localidad de ciudad Bolívar (localidad 19) quienes han tenido menos posibilidades de explotar de una manera adecuada sus habilidades sociales y su desarrollo humano ya que han sido niños vulnerados por la pobreza, por su contexto familiar y social, pues según la UNICEF (2005) dice que “la pobreza tiene muchos rostros y numerosas dimensiones. Amenaza todos los aspectos de la infancia al privar a los niños y las niñas de las capacidades que necesitan para sobrevivir, desarrollarse, desenvolverse como parte de la sociedad, y avanzar en la vida.”.

De lo anterior el siguiente proyecto pretende analizar como desde el diseño participativo se pueden fortalecer las habilidades sociales de los niños en contextos de pobreza y como sus procesos de creación son efectivos para el trabajo en equipo la cooperación y como da un valor a propuestas de diseño.

Para el desarrollo del proyecto se divide en diferentes fases, la primera es una delimitación temática donde se expone el contexto, el lugar que en este caso es la fundación

Sentires, actores y factores a los cuales se va a enfocar la investigación, así mismo delimitando el problema/ oportunidad en diseño.

Luego se exponen los objetivos que responden a la pregunta investigativa dando lugar a el desarrollo teórico, referencial y legal que se requiere para soportar y fundamentar toda la investigación, de allí se da a conocer la manera en que se va a abordar el proceso de investigación por medio de 3 diferentes fases metodológicas que responden a los objetivos específicos dados en un primer instante, al llevar a cabo las fases metodológicas saldrán unos hallazgos que son los que determinan el concepto del proyecto (concepto transversal) y muestra como es abordado desde la pertinencia en diseño.

Por último, se lleva a cabo la propuesta de diseño que tiene componentes formales, pragmáticos y simbólicos que sustentan todo el proceso de investigación más hallazgos y decisiones en diseño que se fueron dando a partir de todo el proceso de trabajo de campo.

Delimitación temática

Partiendo de Tapia Capa (1998) afirma que “Las relaciones sociales de los niños y niñas con el grupo de iguales son una parte muy importante en el proceso de socialización infantil, ya que van a aprender las normas y reglas sociales en interacción con sus pares. En este sentido, las Habilidades Sociales constituyen un factor fundamental para conseguir la aceptación de los compañeros y compañeras, y formar parte activa en la dinámica del grupo pues estas ayudan a tener una mejor convivencia y relaciones positivas con los demás.

De la afirmación anterior es evidente que tener buenas conductas y relaciones sociales en la infancia con los iguales es un factor importante para el desarrollo del niño, pues mejora su convivencia y los procesos de socialización positivos que se dan a partir del buen desarrollo de habilidades sociales. Por ello es pertinente entender la definición según autor de las habilidades sociales, como o lo expone (McFall, 1982, p,12) **las habilidades sociales o de interacción social son:** “Las conductas sociales indispensables para realizar de manera adecuada una tarea de ámbito interpersonal.” “Implica un conjunto de comportamientos adquiridos y aprendidos y no un rasgo de la personalidad. Son un conjunto de comportamientos interpersonales que se ponen en juego en la interacción con otras personas.” Monjas (p. 39). De lo cual se entiende que las habilidades sociales son el tipo de conductas que el niño ha adquirido y que mantiene al relacionarse con sus demás compañeros, cuando el niño no cuenta con los comportamientos sociales apropiados puede causar agresión y

conductas negativas con los iguales lo cual genera una mala convivencia en los espacios donde el más interactúa, allí es donde se tienen en cuenta habilidades como: la cooperación, la ayuda, el jugar con otros y el compartir que se denominan **habilidades para hacer amigos** como lo expone (Torres, 1997) que si funcionan de una manera adecuada operan como fuente de disfrute y goce emocional como dice (Monjas, 2000).

Por ello es de gran importancia aportar a la adquisición de las habilidades sociales en los niños ya que estas pueden ser aprendidas y reforzadas en la infancia, como lo afirma Tapia Capa (1998) señala que “Las habilidades sociales son conductas aprendidas. Un niño o una niña poco habilidoso socialmente no es un niño o una niña enfermo, sino simplemente una persona a quien el medio no ha proporcionado suficientes experiencias y modelos para aprender dichas conductas” (p.4). Por ello, se tienen en cuenta los diferentes contextos sociales y culturales donde el niño se encuentra, pues estos impactan e influyen en su desarrollo como es el caso de la pobreza que impone algunas diferencias a nivel de oportunidades, pues según UNICEF (2005) afirma que “la pobreza tiene muchos rostros y numerosas dimensiones. Amenaza todos los aspectos de la infancia al privar a los niños y las niñas de las capacidades que necesitan para sobrevivir, desarrollarse, desenvolverse como parte de la sociedad, y avanzar en la vida.”

Por ello teniendo en cuenta lo dicho anteriormente se pretende mediante el rol del diseño gráfico aportar de una manera positiva a niños en contextos de pobreza, fortaleciendo sus habilidades sociales mediante la participación activa y el trabajo colaborativo ya que mediante el diseño participativo se integra al público objetivo en el proceso de investigación y de creación gráfica generando un valor y un compromiso social, resolviendo necesidades en común. El diseño participativo funciona como tipo de juego colaborativo donde todos trabajan por un bien común y ayuda a mejorar las relaciones con los demás pues todos se vuelven una ficha importante dentro del proceso.

1.1. Análisis Observacional

Contexto

Partiendo de lo anterior y teniendo en cuenta los contextos de pobreza se decide llevar a cabo en la localidad de ciudad bolívar (19) donde primeramente hay que entender su entorno y como esto afecta el comportamiento y las habilidades sociales de los niños que habitan allí.

Ciudad Bolívar es la segunda localidad más pobre de Bogotá después de Usme con el 8,94% donde el 88,8% han sido víctimas de desplazamiento como lo afirma el índice de Pobreza Multidimensional (IPM).

Por otro lado, Según la cámara de comercio (2008) establece que “predomina la clase socio-económica baja: el 53,1% de los predios son de estrato 1 y el 39,9% de estrato 2. es la primera localidad de Bogotá en número de personas con necesidades básicas insatisfechas (NBI): 97.447. El 58,7% de la población está clasificada en nivel 1 y 2 del SISBÉN.”

En segunda medida luego de entender algunos datos de la localidad en general, el proyecto se centra en un barrio en específico (barrio el tesoro), que como lo expone (Perfil económico ciudad Bolívar) (2009) “La UPZ Tesoro 40, es un sector residencial sin consolidar (de urbanización incompleta) de estrato 1, fundado por asentamientos humanos de origen ilegal causado por el desplazamiento forzado, por lo que las personas que habitan allí vienen de provincias y zonas rurales con costumbres y culturas diferentes que han vivido en contextos de violencia.” (p.40) Por ende, se entiende que la población ha sido víctima de violencia y al ser habitado por comunidades con costumbres y culturas diferentes las pautas de crianza en las familias varían y hacen parte de cada cultura en específico.

Por otro lado, en este barrio se encuentran varios peligros sociales como lo son las pandillas, el hurto, el vandalismo, expendido de drogas, entre otros, dejando a los niños del sector vulnerados y afectados por el contexto violento en que se encuentran, evidenciado en su comportamiento y conductas agresivas e irrespetuosas con sus iguales, que según (Bocanegra Acosta, 2007) afirma que “las representaciones sociales plantean por un lado la configuración social de unos marcos interpretativos y de un mundo simbólico que expresa una construcción social en la historia, es este mundo socialmente compartido lo que garantizaría la comunicación, la interacción y cohesión social. Por otro, se constituyen en sistemas de códigos, valores, principios interpretativos y orientadores de las prácticas, que definen la conciencia colectiva, la cual se rige de manera normativa en tanto instituye los límites y las posibilidades del actuar social. Es decir, somos y actuamos de acuerdo a nuestras representaciones sociales.” lo que puede incidir y afectar sobre las conductas de un niño. Citado de Tesis, Xiomara Montenegro (2011)

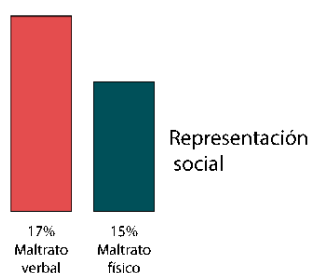
Al tener en cuenta ese contexto el proyecto se centra en trabajar específicamente en la fundación SENTIRES sin ánimo de lucro fundada el 2 de septiembre de 2008 ubicada en el barrio el Tesoro ciudad Bolívar por dos psicólogas y una trabajadora social quienes se

preocuparon por esas necesidades que presentan los niños del barrio el Tesoro donde su misión es construir un modelo de desarrollo comunitario basado en la consolidación de redes solidarias para la promoción de derechos humanos de la infancia y fortalecimiento de valores y habilidades sociales que mejoran su convivencia (compañerismo, ayuda, cooperación), a través del acompañamiento pedagógico, psicosocial, lúdico o deportivo, y alimentario en los niños cuyos padres se encuentran imposibilitados para brindarles protección en las horas extracurriculares. Citado de (<https://fundacionsentires.org/>)

La fundación funciona de 1 p.m. a 5p.m de lunes viernes después de que los niños salen de clases, ya que como afirma la psicóloga de la fundación leydi Santana sus padres trabajan todos los días durante todo el día en trabajos extensos dejando al niño desprotegido y vulnerable a los peligros sociales en sus horas extracurriculares, por ello la fundación aprovecha sus tiempos libres para fortalecer sus habilidades de interacción social como cooperar, el compañerismo, la ayuda, trabajo en equipo, etc. para mejorar las conductas agresivas entre ellos y fortalecer su convivencia, además de funcionar como tiempos de goce y disfrute.

Al realizar la primer visita a la fundación y tener una **primer entrevista** con la psicóloga Ladi santana se entendió que son niños de familias a las que el desplazamiento forzado no los ha afectado directamente pero es un acontecimiento que es parte su historia, son familias que tienen una cultura y costumbres diferentes que lo evidencian en sus pautas de crianza donde según estadísticas de la fundación el 17% hace referencia al maltrato verbal, el 15% al maltrato físico donde afecta al niño en su convivencia y comportamiento con los demás pues haciendo referencia al tipo de conducta agresiva y no asertiva dentro de las habilidades sociales ya que según (Ruiz, 2002, citado por Romero & Chávez, 2008, pg. 201) “La construcción social de un niño se hace a través de la relación que tienen con el otro, con su familia, con sus vecinos, con sus pares y con los valores que son socialmente construidos por las costumbres y la cultura.” Pues los comportamientos de las personas se expresan y se evidencian a la sociedad según las representaciones sociales simbólicas que se perciben diariamente con el entorno en el cual se interactúa. Por ello los niños tienden a tener conductas agresivas y groseras con sus compañeros pues por el contexto donde interactúan no se les ha brindado experiencias positivas que desarrollen de una manera adecuada las habilidades sociales.

Teniendo en cuenta otras estadísticas dadas por la psicóloga como el abuso sexual, enfermedades mentales, enfermedades físicas no afectan en gran medida a los niños de la fundación solo en un 2% por lo que no hace referencia al tipo de conducta inhibida que se relaciona al comportamiento tímido y de bajo autoestima. Es por ello que este proyecto va enfocado hacia las conductas agresivas y no inhibidas.



Para entender un poco como funciona la fundación esta trabaja sobre 4 ejes fundamentales que son el pedagógico, psicosocial, lúdico o deportivo, y alimentario; El primer eje es el pedagógico: Se diseñó con el objetivo de ayudar en el aprendizaje de los niños, para mejorar sus niveles académicos y apoyarlos en las tardes después de que salen del colegio en tareas y por medio de talleres y clubes para complementar la educación académica, se organizan en grupos de trabajo para que entre ellos mismos se ayuden y fortalezcan la cooperación con los iguales, además de tener el apoyo de los voluntarios o par que los están guiando y ayudando en el aprendizaje.

El eje de psicología de la Fundación SENTIRES se diseñó con la finalidad de mejorar la calidad de vida de los niños, y sus familias, mediante algunos items que desarrollan y mejoran procesos como la autoestima, la comunicación, la afectividad, el respeto, convivencia, y el apoyo familiar personal entre otros.

El eje alimentario se diseñó con la finalidad de mejorar su desarrollo físico y alimenticio que influye en su crecimiento y buen desarrollo de diferentes capacidades, también se espera generar un entorno propicio y de buena salud en sus familias. Uno de los grandes riesgos que corren los niños de la localidad de Ciudad Bolívar se realciona con que

llevan una nutrición más débil esto causado a las necesidades económicas lo que genera en el niño un desarrollo cognitivo más lento dato obtenido de la entrevista con la psicóloga de la fundación.

Por último el eje lúdico o deportivo: Está diseñado con el objetivo de ofrecer a los niños diversos espacios de esparcimiento y recreación en sus tiempos libres o de ocio desde los cuales puedan ser estimuladas sus destrezas físicas y sus habilidades sociales, a su vez mejorando su estado de ánimo relacionándose con sus demás compañeros, ya que según Anzano (1998) estas habilidades sociales se fortalecen y se desarrollan a partir de la experiencia directa, la estimulación cognitiva, la observación, la instrucción, el feedback y el juego, dan un apoyo emocional y fuente de disfrute al niño, mediante este también se aporta a la calidad de vida de ellos y se liberan de tensiones.

Sacado de (<https://fundacionsentires.org/>)

En conclusión y como hallazgo se obtiene que la fundación se preocupa por fortalecer las habilidades de interacción social mediante unos ejes fundamentales que también responden a otras necesidades que presentan los niños, aunque su finalidad, es aportar a relaciones asertivas y no agresivas entre ellos porque es lo que afecta la convivencia por la falta de experiencias positivas que los niños no han obtenido completamente por su entorno.

Factores:

De lo anterior se realizó la primera visita para entender la convivencia de los niños y como interfiere la psicóloga y los voluntarios ante una conducta agresiva y como fortalecen las habilidades sociales asertivas en los niños es decir la cooperación, trabajo en equipo, ayuda, compañerismo entre otras.

Se evidencio que los niños están divididos en 3 grupos; los de 5 a 6 grupo llamado aire, los de 7 a 9 grupo llamado agua, y los de 10 a 12 grupo llamado tierra, cada grupo está acompañado en las tardes de un voluntario profesor de educación física que lleva las actividades lúdicas más la psicóloga. Se evidencio que llevan a cabo talleres y juegos para fortalecer las habilidades entre ellos (Artes plásticas, narración, danza).

Cuando se presenta una conducta agresiva la psicóloga los reúne en círculo donde cada uno habla de lo que paso y porque lo hizo como una asamblea donde solo se tiene en cuenta la retroalimentación o el feedback, hacen uso de los puntos positivos y negativos sin

aportar mucho a la conducta del niño. En el caso de los niños de 10 a 12 años se ve más rivalidad, actitudes de fastidio y conductas agresivas



Al hablar con la psicóloga y el voluntario que está con ellos todos los días se entendió que hay unas actividades planteadas como el teatro, danzas, juegos, artes, pero hay otras actividades que buscan integrarlos a todos para que trabajen en equipo y fortalezcan sus habilidades que hasta el momento no han funcionado por falta de participación de los niños, interés y poco entendimiento hacia ellas, estas actividades buscan estimular la imaginación y generar un trabajo en grupo cooperativo donde no hay un apoyo visual hacia ellos que ayude a su imaginación por lo que el niño no se ve interesado y no se siente comprometido a trabajar en un objetivo en conjunto con sus demás compañeros que mejore su conducta y fortalezca la convivencia. (Focus group con los niños, anexo)

En estos casos el niño al desarrollarse en un contexto diferente es importante ver cómo ve el mundo y como se siente en el para que sus propias representaciones simbólicas estimulen y tengan un mayor impacto en el pues como dice Hernández (2013) “el diseño gráfico responde a necesidades simbólicas de representación como reflejo de la realidad, de la existencia de las cosas, expresión del pensamiento, y fenómeno de la inmediatez.”

Actores, público objetivo

Luego de realizar visita a la fundación y ver las conductas de los niños se centra como público objetivo trabajar con los de 10 a 12 años de la fundación pues son los que presentan más comportamientos agresivos entre ellos y no hay una cooperación o un trabajo en equipo

que mejore esas conductas, se ven dispersos y con poco interés. Pues estas son importantes fomentarlas y entrenarlas porque “se considera que las habilidades sociales hacen parte del bienestar en el marco de la convivencia ya que facilitan la mediación de los conflictos, el buen trato y la no violencia; aspectos relevantes para la convivencia pacífica y para la consolidación de una cultura de paz. Por consiguiente, un buen desarrollo de habilidades en la infancia previene desajustes en el comportamiento durante la adultez” (Pacheco, 2006, pág. 134). Citado de Bateria de juegos (2007)

Al tener definido el público objetivo se determinan los actores que son el profesor de educación física quien los acompaña todos los días y la psicóloga que también está en las tardes con los niños y son los que plantean las actividades para la participación entre todos.

Situación a transformar o intervenir

Entendiendo los problemas agresivos que presentan los niños de la fundación sentiremos se toma como método el fortalecimiento de las habilidades sociales que son las que ayudan a tener una mejor relación con los iguales. De las entrevistas realizadas y visitas se obtuvieron algunos hallazgos donde se determina que en la fundación hay diversas actividades propuestas para los niños, pero las que están dirigidas para la integración de todos y para el fortalecimiento de las habilidades de interacción social como el trabajo conjunto y cooperación se ven afectadas porque en la fundación buscan estimular la imaginación y generar un espacio donde el niño trabaje con los demás y lleguen a algunos acuerdos generados por un trabajo conjunto pero hasta el momento no han funcionado porque no hay una participación de los niños, hay poco interés y poco entendimiento hacia ellas, causado por poco material visual que impacte al niño y genere un interés.

“Los niveles de adquisición simbólica modifican el contenido del intelecto, influyen en la realización de diversas actividades y afectan el desarrollo de todas las esferas que conforman la vida psíquica del niño: afectivo-emocional, de motivos e intereses, cognitiva, de la personalidad y comportamental.” (Solovieva, González-Moreno 2016).

Por lo cual de lo anterior la situación a intervenir es dada por la falta de una actividad lúdica que propicie de una manera adecuada la participación de los 13 niños del grupo de 10 a 12 años donde hay que tener en cuenta la ayuda de la psicóloga y el profesor como actores del proyecto.

Planteamiento del problema

Formulación problema

Las actividades planteadas por la psicóloga y el profesor para mejorar las habilidades para hacer amigos que responden a su conducta agresiva han tenido algunas fallas debido a que no hay un buen apoyo visual y simbólico que fortalezca la participación de los niños de 10 a 12 años, no muestran gran interés y no les dan importancia a las actividades pues no se estimula del todo su creatividad, por lo cual no se han llevado a cabo de una forma fructífera pues los niños se dispersan y no hay un buen trabajo en equipo por parte de ellos.

Pregunta investigativa

¿Cómo fortalecer desde el diseño participativo las habilidades de interacción social (cooperación, trabajo en equipo) para la reducción de los comportamientos agresivos en los 13 niños de 10 a 12 años de la fundación SENTIRES ubicada en ciudad Bolívar?

Categorías de investigación:

Interacción: Proceso de relacionarse y participar con el entorno que rodea a la persona, se establecen relaciones cara a cara con los pares o iguales donde se obtienen diversas experiencias.

Participación activa: La participación activa en el proceso de toma de decisiones y en el diseño de estrategias y herramientas para resolver los diferentes problemas genera un clima de colaboración y compromiso enfocada a la solución del problema. Estos elementos son primordiales para desarrollar una convivencia positiva, con respeto mutuo y colaboración recíproca. Benbenisthy, Astor (2005) (Citado de Escuela de posgrados Cáceres jurado, 2017)

Cooperación: Como plantea (Arias 2003) “La cooperación es importante en los estudiantes porque esto incluye mantener contacto, establecer una división del trabajo y comunicarse constantemente”.

Diseño participativo: (Manzini, 2015). nos basamos en que “La innovación social se produce cuando las personas, la experiencia y los activos materiales entran en contacto de una manera capaz de crear un nuevo significado y oportunidades sin precedentes. Por lo tanto, la probabilidad de que esto suceda depende en gran medida del encuentro entre las personas que colaboran para crear valor. “(p. 77)

Este tipo de diseño entra dentro de los “juegos colaborativos” donde no compiten sino que todos trabajan para conseguir el mismo objetivo, todo el mundo es creativo y la diversidad de aportes e ideas ha de ser el hilo conductor.

Co creación: La cocreación como lo plantea (Lupton, 2015) “es un tipo de proceso de diseño que consiste en implicar a los usuarios finales de un producto, una plataforma, una publicación o un entorno, ya en la fase de investigación que precede al propio diseño”

Objetivo general

Desde el diseño participativo fortalecer las habilidades de interacción social (cooperación, trabajo en equipo) para la reducción de los comportamientos agresivos en los 13 niños de 10 a 12 años de la fundación SENTIRES ubicada en ciudad Bolívar

Objetivos específicos

- Analizar como las actividades planteadas por la psicóloga sirven como terapia para mejorar las conductas agresivas de los niños de 10 a 12 años de la fundación SENTIRES.
- Entender de qué manera los niños de 10 a 12 años de la fundación SENTIRES perciben el mundo y como lo plasman a partir de representaciones gráficas y simbólicas mediante un proceso de co creación.
- Diseñar una solución gráfica y lúdica teniendo en cuenta la participación de los niños y la psicóloga que le de valor a la propuesta en diseño.

Justificación

El papel que toma el diseñador gráfico en el proyecto parte de Frascara (2000) quien dice que “El esfuerzo comunicacional debe contextualizarse en una acción de equipo, y el trabajo del diseñador deber verse como el de un miembro activo en la concepción de estrategias destinadas a afectar las interacciones sociales.” (p. 41). Es decir que, partiendo de lo anterior es pertinente para el desarrollo del proyecto pues el diseñador se integra al equipo entendiendo el contexto y siendo un miembro activo, de esta manera es como se pretende desarrollar el proceso de investigación en la fundación Sentires pues se toma el diseño participativo para intervenir en conjunto con los niños y los actores para así entender y plasmar sus percepciones dadas del pensamiento cognitivo mediante una solución gráfica que responda a los estímulos de esa comunidad.

Se pretende desarrollar una solución dada desde el diseño gráfico teniendo en cuenta la opinión de los niños y la de los actores determinados en este proyecto que genere un reconocimiento social y un valor dado desde lo simbólico que impacte de una manera adecuada en el niño y así mismo sirva para transformar lo que plasma en algo que produzca buenas sensaciones y fomente la participación, el trabajo en equipo y el compartir ya que estas hacen parte de las habilidades asertivas que mejoran las agresivas.

Pertinencia disciplinar

El desarrollo de este proyecto se enfoca hacia la pertinencia en el diseño participativo tomando un factor como la co-creación ya que por medio de esta promueve la participación activa permitiendo incluir al grupo o a la comunidad en el proceso de diseño y creación todo dirigido hacia un mismo bien en común donde se cree un valor, allí el diseñador toma el rol de mediador dirigiendo a los niños para la creación de algo nuevo donde se sientan incluidos como parte de la sociedad, sean pro activos y potencien sus habilidades técnicas y sociales aportando a una finalidad que los beneficie a todos.

Tomando como referencia a Sanders y Stappers definen el diseño participativo como aquel proceso en el que “la creatividad de los diseñadores y de personas sin formación profesional en diseño trabajan conjuntamente en el proceso de desarrollo”. Es decir, cuando todos se unen para realizar un proceso donde todos diseñen, cuando se vuelven partícipes de algo creado para ellos mismos son proactivos y se les da un reconocimiento social lo que genera una participación activa y nacen las ganas de cooperar y trabajar en equipo para un bien en común.

Por otro lado, citando a (Manzini, 2015, p. 77). Y de lo dicho anteriormente nos basamos en que:

La innovación social se produce cuando las personas, la experiencia y los activos materiales entran en contacto de una manera capaz de crear un nuevo significado y oportunidades sin precedentes. Por lo tanto, la probabilidad de que esto suceda depende en gran medida del encuentro entre las personas que colaboran para crear valor. (p. 77)

Este tipo de diseño entra dentro de los “juegos colaborativos” donde no compiten sino que todos trabajan para conseguir el mismo objetivo, todo el mundo es creativo y la diversidad de aportes e ideas ha de ser el hilo conductor.

Marco referencial preliminar

Estado del arte

Dentro de los referentes que aportan a la investigación desde la pertinencia del diseño participativo se encuentra una guía de metodologías participativas y juego educativo. Es un librito elaborado por la fundación FAUTAPO que propone diversas actividades y metodologías para llevar a cabo en un proceso participativo donde se crean juegos y actividades que fomentan la cooperación entre una comunidad o grupo de personas



Fuente: http://www.inefop.org.uy/docs/Guia_juego%20educativo_Fautapo.pdf

Juego de las habilidades sociales: Es un juego de mesa que se basa en tarjetas donde se plantean situaciones sociales reales y se reflejan las actitudes, pensamientos o comportamientos que pueden darse ante ellas. El juego está dividido en 4 fases la primera es hacer amigos (Habilidades sociales para hacer amigos) Responder positivamente a los otros, Cooperar y Expresar las necesidades), donde se tienen en cuenta las metodologías para aprender las habilidades que son la imitación, la retroalimentación o feedback, la experiencia directa y estimula algunas habilidades cognitivas



Marco legal:

LEY 1098 DE 2006 Artículo 1°. “tiene por finalidad garantizar a los niños, a las niñas y a los adolescentes su pleno y armonioso desarrollo para que crezcan en el seno de la comunidad, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión. Prevalecerá el reconocimiento a la igualdad y la dignidad humana, sin discriminación alguna”. (Código de la infancia y la adolescencia 2006, Ley 1908). **Artículo 311.** “Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.” (Convención sobre los derechos del niño 1989).

Recuperado de (www.icbf.gov.co) (www.ohchr.org)

5.2. Referentes Teóricos

Se tienen en cuenta diferentes conceptos y teorías que son pertinentes y aportan a la investigación para poder dar una solución desde el diseño gráfico. En primera medida es importante tener en cuenta que son las habilidades de interacción social y las que se trabajarán para este proyecto.

6.1 Habilidades para hacer amigos en la infancia: Estas las habilidades incluyen cooperación y trabajo en equipo que son las que se quieren reforzar en la fundación Sentires para llegar a un estilo asertivo en los niños, ya que según (Pacheco, 2006, pág. 134) afirma que estas habilidades “hacen parte del bienestar en la convivencia ya que facilitan la mediación de los conflictos, el buen trato y la no violencia; aspectos relevantes para la convivencia pacífica y para la consolidación de una cultura de paz. Por consiguiente, “un buen desarrollo de habilidades en la infancia previene desajustes en el comportamiento durante la adultez”. Citado de Bateria de juegos (2007). Una de las habilidades que mejoran la interacción entre los niños reduciendo las conductas agresivas es el **trabajo en equipo** que

según (Limón 1996) “El trabajo en equipo y las técnicas de grupo en los primeros niveles contribuyen no sólo a que los niños aprendan a comunicarse, a relacionarse mejor y a convivir, sino que también contribuyen decisivamente a la educación integral de estos” (p,113). El niño al comunicarse con sus iguales para llegar a acuerdos hace que aprenda a relacionarse y tenga nuevas experiencias que aportan positivamente en su desarrollo. Por otro lado, se tiene en cuenta la definición de (UNESCO, 2000) (Ministerio de educación de la nación argentina) “El trabajo en equipo es una modalidad de articular las actividades laborales de un grupo humano en torno a un conjunto de fines, de metas y resultados a alcanzar. El trabajo en equipo hace que haya una participación activa entre los integrantes de un grupo quienes tienen un mismo objetivo como grupo”. Al trabajar en equipo se da una cooperación habilidad de interacción social que pertinente nombrar en el desarrollo del proyecto la **cooperación**: Como plantea (Arias 2003) “La cooperación es importante en los niños porque esto incluye mantener contacto, establecer una división del trabajo y comunicarse constantemente”. Al compartir e integrarse con los demás se hace una convivencia más agradable con todos, como dice Araujo, Gómez (2012), Citado de Bateria de juegos (2007). El niño al sentirse comprometido y socialmente activo siente la necesidad de trabajar para resolver algo que tiene en común con los demás niños pues sabe que también es una ficha importante para la solución a un problema, lo que lo anima a tener una buena relación y cooperar con los demás.

“Las habilidades de interacción social no sólo evolucionan espontáneamente, sino que, como cualquier conducta humana, pueden ser objeto de intervención para beneficio del individuo. Así, la conducta interpersonal se aprende y por lo tanto puede enseñar sin modificarse, de forma directa y sistemática, con la intención de mejorar la competencia interpersonal individual (caballo, 1993) Citado de artículo, López, 2008. Existen varias técnicas de entrenamiento una de ellas según (Monjas, 2001) es la experiencia directa, el feedback y la estimulación cognitiva dada por los juegos simbólicos sociales o los juegos cooperativos donde todos tengan que trabajar entre todos y llegar a acuerdos, por eso es pertinente tener en cuenta como los juegos simbólicos sociales ayudan en estos casos.

6.2 Juegos cooperativos:

(Landazábal 2014) “Los programas juego contienen un amplio conjunto juegos cooperativos que estimulan la conducta pro social, conductas de ayuda confianza, cooperación y la creatividad en diferentes dimensiones verbal, dramática, plástico y gráfico.

En su conjunto estos juegos estimulan la comunicación la cohesión la confianza y el desarrollo de la creatividad y subyace en ellos la idea aceptarse cooperar y compartir jugando e inventando juntos” (P.85)

Estos juegos se dividen en algunas fases: **La comunicación y la interacción amistosa** Porque todos los juegos estructuran procesos de comunicación intra grupo que implican Escuchar dialogar tomar decisiones; **la ficción y creación** porque en muchos juegos se juega a hacer el Cómo sí de la realidad como si fuéramos serpientes, tortugas, exploradores, entre otros; **La diversión** ya que con estos juegos Tratamos de que los miembros de grupo se divierten interactuando de forma positiva amistosa constructiva.

Mediante estos juegos se genera una estimulación cognitiva por ello es pertinente entender que es la estimulación cognitiva “que tiene por objeto desarrollar en el niño, su conocimiento de personas y objetos, a través de la experiencia de manipulación y exploración, así como su capacidad de representar objetos, y de comprender y organizar la información de tal manera que le permita interactuar con su medio ambiente con mayor efectividad y entendimiento de su medio” (Bolaños 2003). La estimulación cognitiva se divide en varias fases, pero se hace referencia al razonamiento que “es la capacidad que se tiene para resolver problemas, dar diferentes conclusiones según el momento y cada persona, y aprender de las situaciones de manera que se puedan realizar y entablar nuevas relaciones con el entorno en el que que interactuamos y nos rodea diariamente, de ese entorno es de donde se da el aprendizaje cognitivo y actuamos en la sociedad” (Tomado de www.bitbrain.com). Esto se puede fortalecer mediante la.

6.3 Co creación: coco game , revista venezolana (2015) “La con-creación se entiende como un trabajo colaborativo y creativo guiado por un objetivo común. Además de actividades colaborativas, la con-creación tiene como propósito crear valor sobre productos y servicios.” (Quintero,2010; Adeleke y Abderramán, 2011). Enfocándolo hacia el desarrollo de este proyecto se pretende implicar a los niños en los procesos creativos para generar una propuesta de valor no solo sobre el resultado final si no darles un valor y un reconocimiento social para que se sientan comprometidos como una ficha importante en el desarrollo de un objetivo en común, se tiene en cuenta su pensamiento cognitivo para que la imagen representada por los niños se dé a partir de la percepción que tienen de su entorno y se adapte a ellos. A partir de ello se da un **valor simbólico de la imagen representada** “El conocimiento social explícito, a través de las representaciones, incluye contenidos cognitivos,

afectivos y simbólicos que presentan estereotipos, creencias, valores y normas que rigen la vida social del colectivo al que pertenece dicha representación. Las representaciones desde esta postura, definen la conciencia colectiva entendida como la forma de interacción de las sociedades, así como su manera de actuar en la vida cotidiana. Las representaciones sociales en un sentido básico, son resultado de actos cognitivos por medio de los cuales se reproducen signos y símbolos que se instauran en una supuesta realidad. Szurmuk (2009) (citado de Revista Legado de Arquitectura y Diseño legado 2007).

6.4 Diseño lúdico: Es la ejecución de materiales lúdicos donde se mide las habilidades físicas y mentales de los niños según (Beltrán, 2011 UP) Estos objetos están llamados a favorecer que los niños actúen dentro de contextos que tengan significado para ellos, en los que se puedan vivir experiencias entretenidas, y desarrollen habilidades teniendo en cuenta la importancia del juego en el desarrollo humano e incluyendo también una determinada intencionalidad de aprendizaje y desarrollo.” Ludica como estrategia didáctica (2014)

Por otro lado, también es importante tener en cuenta en el diseño lúdico las representaciones simbólicas que se tienen en cuenta del proceso de creación dado por los niños la lúdica a partir de la experiencia, pensamientos, sentimientos desarrolla unas representaciones simbólicas que se encuentran relacionadas con el pensamiento, el conocimiento y la comunicación. Para Locke John (1706) los signos son indispensables para la formación del pensamiento y para su exteriorización” (citado de Posada González 2014).

Diseño metodológico conceptual

Luego de plantear los objetivos para el desarrollo del proyecto se plantea una metodología a partir de 3 etapas diferentes que responden al problema / oportunidad, planteado anteriormente;

Fase 1- Explorar: En esta primera fase se realiza un juego (Quien soy) planteado por la psicóloga relacionado al intercambio de roles y las narraciones que la psicóloga realiza con los niños, en primera medida se pretende lograr una vinculación con el grupo de niños participando con ellos e interactuando para lograr entenderlos y conocer las acciones grupales que tienen al plantear una actividad de este tipo. En segunda medida entender como las actividades intervienen en el niño y Al finalizar se realiza un focus grupo para saber cómo se sintieron con dicha actividad.

Objetivos:

- Determinar las acciones grupales
- Conocer la importancia que le dan al trabajo en equipo

Instrumento: Juego quien soy-Focus grupo

Fase 2- Plasmar: En esta segunda fase se plantea una actividad con ayuda de la psicóloga donde el niño plasmo los lugares que no le gustan y los que le gustan con el fin de entender cuál es su percepción del mundo y como gráficamente lo visualiza, con el fin de tener insumos gráficos que se adapten más a su visión y le dé un valor a la imagen simbólica que el niño está representando para adaptarlos a una propuesta gráfica que ayuden a la estimulación cognitiva del niño

Objetivos:

- Entender como el niño percibe el mundo
- Analizar los colores y formas más usados por el niño

Instrumento: Taller de expresión

Fase 3- Interactuar y co crear: En la tercer y última fase con ayuda de la psicóloga se realizó un proceso participativo de co creación para determinar los propios gustos de los niños y de qué forma les gustaría participar entre todos con sus compañeros.

Objetivos:

- Determinar el tema del producto final

Instrumento: Lluvia de ideas**Tabulación de la información:****Fase 1:****Hallazgos**

- Los niños se ven dispersos al realizar la actividad
- No entienden el porqué de realizar dicha actividad
- No encuentran un valor simbólico o una carga gráfica que ayude a su imaginación y que mejore su estimulación cognitiva

- Cuando hay conducta agresiva usan puntos positivos o negativos que condicionan al niño a realizar la actividad

Conclusión: Se evidencia que al no haber una carga simbólica o elementos formales no ayudan a fortalecer totalmente la estimulación cognitiva en los niños, no encuentran un significado y no entienden la finalidad de la actividad solo como algo por cumplir en el momento, no encuentran el sentido de cooperar y no imaginan totalmente el juego de rol que deben cumplir.



Fuente: Elaboración propia

Fase 2:

Hallazgos:

- Los niños en muchos de sus dibujos plantean formas angulosas
- La mayoría dibuja naturaleza y formas montañosas haciendo referencia a los objetos que ven en el lugar donde viven
- De lugares que les gustan plasman canchas, parques y lugares donde la fundación los ha llevado de viaje
- De lugares que no les gusta pintan el barrio, el colegio y el hospital
- En muchos de sus dibujos predomina el negro, el rojo y el amarillo y en otros usan los colores simplemente como lo ven en cada cosa
- Plasman a las personas que más quieren y hacen parte de sus vidas

Conclusión: Con ayuda de la psicóloga se analizó que algunos niños representan en sus dibujos colores y formas angulosas que hacen referencia al contexto donde ellos viven mostrando estilos agresivos y rebeldes que se plasman en sus dibujos, todo lo dibujan en círculos con mucha naturaleza y montañas relacionado con lo que ven a diario



Fase 3

- Los niños muestran interés por desarrollar juegos de búsqueda del tesoro relacionándolo con el nombre del barrio
- Muestran gran interés en actividades donde ellos mismos tengan que crear
- Se observó buen trabajo en equipo

Conclusión: Los niños se ven interesados al crear algo para ellos mismos donde se plasmen sus propias representaciones y simbologías, al llevar a cabo el proceso con la psicóloga, les gustan temas relacionados con las misiones así todos pueden participar y ayudarse entre ellos, lo que se planteó fue un mapa donde tenían que encontrar un Tesoro, relacionado con el nombre del barrio “el Tesoro”



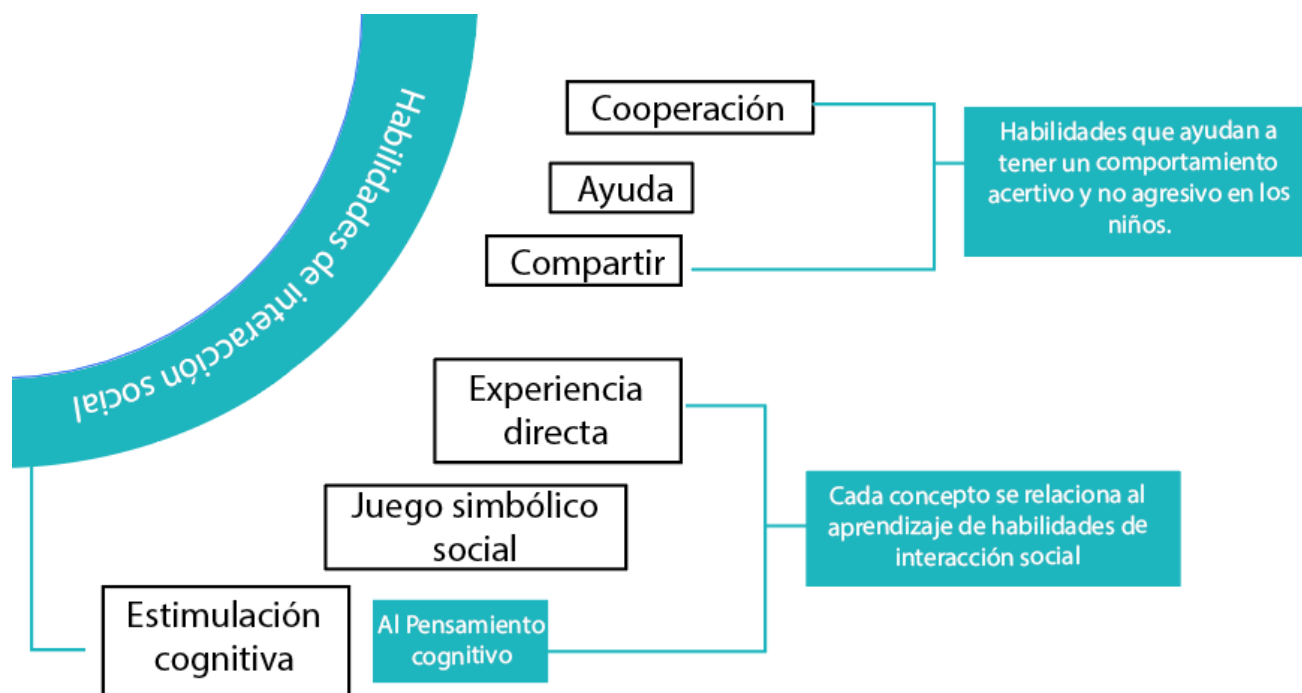
Fuente: Elaboración propia

Definición de categorías en situación a transformar:

Teniendo en cuenta el marco teórico y los hallazgos dados en las fases metodológicas se concretan unas categorías que son relativas a la situación a transformar expuesta en el proyecto, cada categoría está acompañada de hallazgos y características que dan como resultado el concepto transversal.

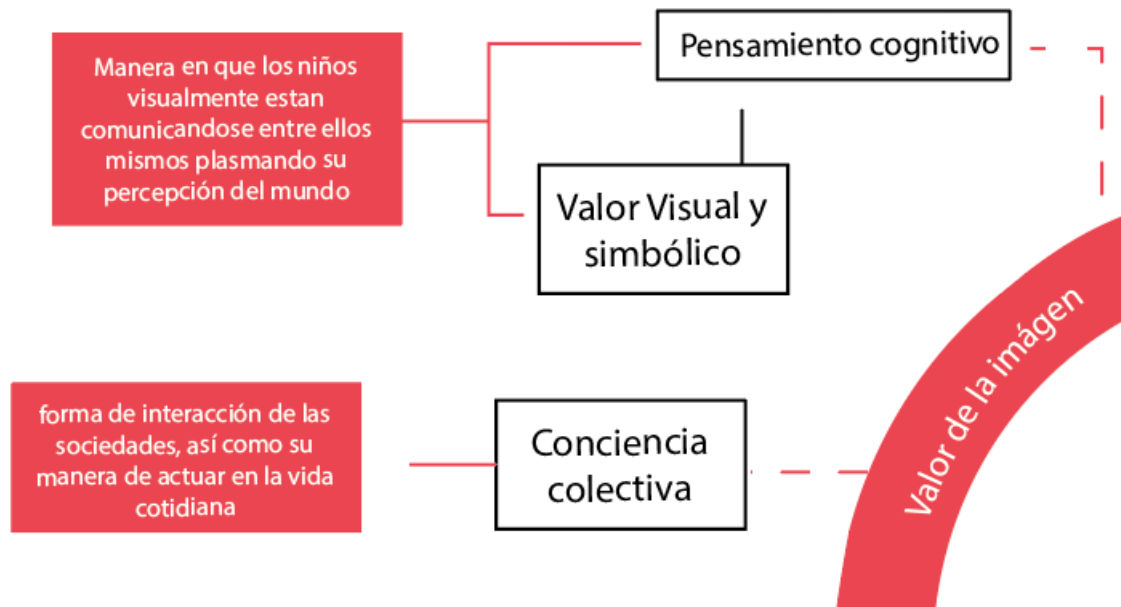
Habilidades de interacción social: Se define como primera categoría las habilidades de interacción social que está dividida en las habilidades que se quieren reforzar, las cuales son cooperación ligada a la ayuda y al compartir entre los niños de la fundación, estas son las que hacen parte de las habilidades para hacer amigos y mejoran las conductas agresivas, se fortalecen por medio de la estimulación cognitiva trabajado desde el razonamiento que “es la capacidad que se tiene para resolver problemas dando varias conclusiones según el caso y aprender de esas situaciones que se dan donde a la vez se puedan establecer relaciones entendiendo el contexto y las personas que nos rodean” (Tomado de www.bitbrain.com) , también mediante la experiencia directa con los iguales y los juegos donde se reúnen las 2

categorías anteriores, pues mediante los juegos colaborativos se lleva a cabo la experiencia entre los niños y al mismo tiempo una estimulación cognitiva al generar roles y situaciones donde los niños tengan que llegar a acuerdos mutuos para llegar a un objetivo en común.



Valor de la imagen: Se tiene en cuenta la tercera categoría como el valor de la imagen representada donde mediante el pensamiento cognitivo que tienen los niños se plasma la percepción que han adquirido de las experiencias con su contexto o entorno lo que da un valor visual y simbólico obtenido en la segunda fase metodológica que según Szurmuk (2009) (citado de Revista Legado de Arquitectura y Diseño legado 2007). Afirma que las representaciones desde esta postura, definen la conciencia colectiva entendida como la forma de interacción de las sociedades, así como su manera de actuar en la vida cotidiana. Las representaciones sociales en un sentido básico, son resultado de actos cognitivos por medio de los cuales se reproducen signos y símbolos que se instauran en una supuesta realidad”.

Estas representaciones se tienen en cuenta también para la siguiente categoría donde se reúne con los procesos de co creación.



Diseño participativo: Se define como la tercera categoría desde la pertinencia en diseño aplicada en la última fase, donde al tener un objetivo en común y una participación activa se tienen en cuenta las ideas y el pensamiento de los niños, se genera un valor y un reconocimiento social, lo que hace que tengan un compromiso, trabajen en equipo y sean proactivos pues se sienten una ficha importante dentro de un proceso colaborativo.

En el proyecto se deben tener en cuenta las ideas que los niños plasmaron y como les gustaría integrarlas en una propuesta donde todos puedan interactuar entre todos, donde se produzca algo creado por ellos mismos y le dé un valor a la propuesta final, aparte tener en cuenta características como los colores, formas, y demás representaciones plasmadas por ellos.



Diseño lúdico: Se define como cuarta y última categoría el diseño lúdico con el fin de brindar espacios y productos que generen en el niño un goce emocional y se adquieran nuevas experiencias con sus iguales al brindar nuevas exploraciones, según (BeltRa, 2011 UP) en su artículo afirma que “Estos objetos están llamados a favorecer que los niños actúen dentro de contextos que tengan significado para ellos, en los que se puedan vivir experiencias entretenidas, y desarrollen habilidades teniendo en cuenta la importancia del juego en el desarrollo humano e incluyendo también una determinada intencionalidad de aprendizaje y desarrollo.”

Por otro lado, es importante tener en cuenta las representaciones simbólicas al diseño lúdico “la lúdica a partir de la experiencia, pensamiento, sentimiento elabora una serie de representaciones signáficas y simbólicas que se encuentran relacionadas con el pensamiento de cada persona y las experiencias obtenidas, el conocimiento y la comunicación humana.” citado de (Locke John 1706, citado de tesis de Gonzales, 2014)

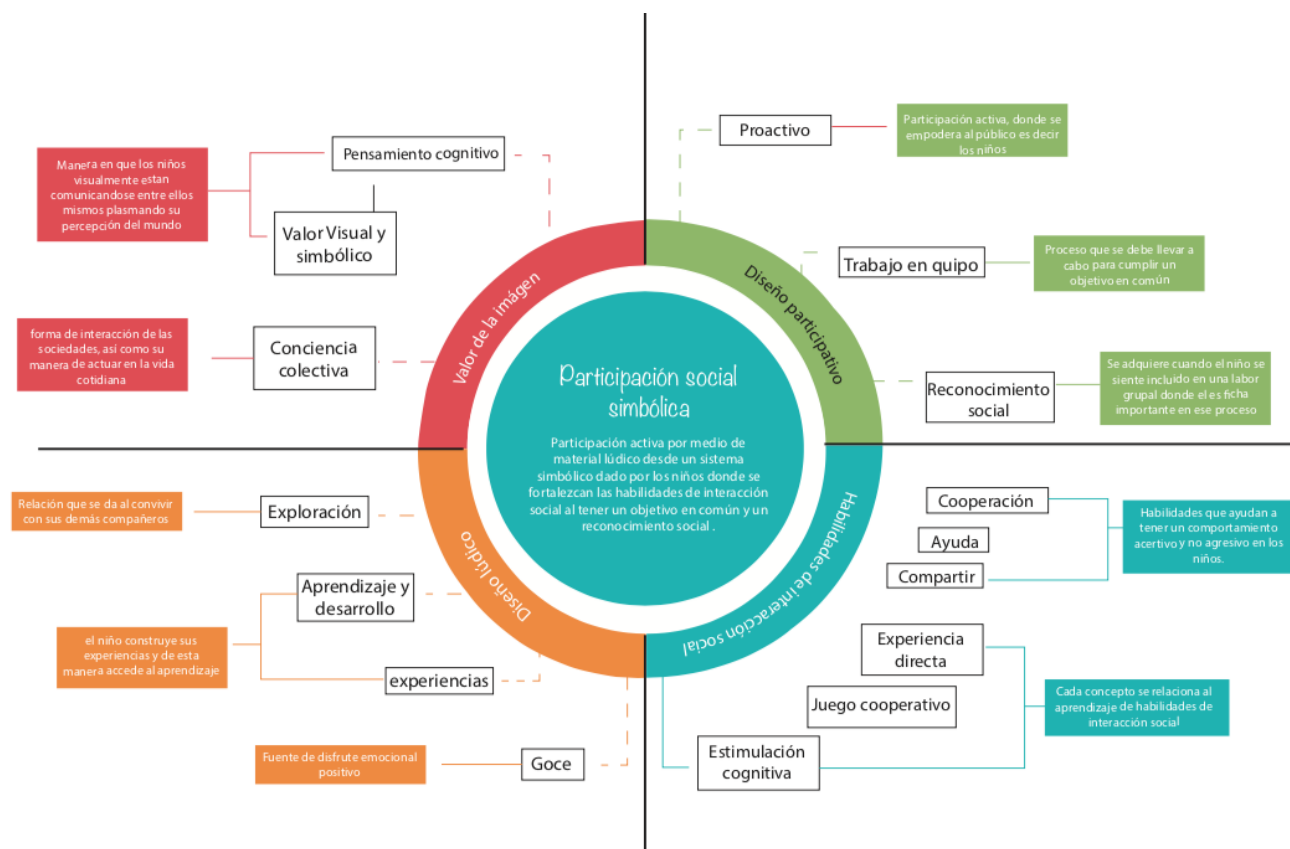
Para Locke John (1706) los signos son indispensables para la formación del pensamiento y para su exteriorización” (citado de Posada González 2014). Por lo cual es importante tenerlo en cuenta para el desarrollo del proyecto, pues esas representaciones se van dando del pensamiento cognitivo representado por los niños que se plasman en el mismo juego desde el diseño lúdico.

Para finalizar se tiene en cuenta la definición de la lúdica partiendo de (jimenez 2002)
 “La lúdica es un modo, una manera de ser dada frente a la vida. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos” (p. 42). Citado de la actividad lúdica como estrategia pedagógica (2009) www.efdeportes.com



Concepto transversal

Partiendo de las categorías nombradas anteriormente pasando por las habilidades de interacción social, comunicación interpersonal, diseño participativo y diseño lúdico se traza la ruta para llegar finalmente al concepto transversal siendo PARTICIPACIÓN SOCIAL SIMBOLICA que se define como Participación activa por medio de material lúdico desde un sistema simbólico dado por los niños donde se fortalezcan las habilidades de interacción social como la cooperación y el trabajo en equipo al tener un objetivo en común y un reconocimiento y valor social.



Decisiones de diseño

Partiendo y teniendo en cuenta el concepto transversal primero se aborda la categoría de “habilidades de interacción social” se determinó realizar una propuesta lúdica donde se fortalezca la cooperación que lleve consigo a una ayuda mutua entre los niños y un compartir que se dé por medio de una estimulación cognitiva en un juego donde haya que llegar a acuerdos mutuos para resolver un objetivo en común entre todos, generando así una experiencia directa en los niños. Luego se tiene en cuenta la categoría “diseño participativo” donde se genere la participación activa que le aporte al niño un reconocimiento social y lo motive a trabajar en grupo con sus iguales siendo proactivos entre ellos para pasar a la tercera categoría relacionada con la anterior que es “Valor de la imagen” donde se dan representaciones de valor simbólica y visual del pensamiento cognitivo del niño adquiridas de las experiencias que ha tenido con su entorno y la percepción que ha adquirido de dichas experiencias. Por último, el “diseño lúdico” donde finalmente se determina realizar un material didáctico que tenga en cuenta las características anteriores, brinde goce y se desarrollen habilidades del desarrollo humano y aprendizajes.

Es decir, plasmar el pensamiento cognitivo de los niños a partir de percepciones que son dadas por las experiencias que ellos han tenido, dándoles un reconocimiento social y una

participación activa que se plasma en un material lúdico donde se tienen que adoptar unos roles y trabajar entre ellos para lograr un objetivo en común.

Elementos del lenguaje visual:

Formal

- Paleta de colores:** La paleta viene dada desde las imágenes plasmadas por los niños al definir la percepción del mundo, allí predominan los colores primarios y secundarios que en unos casos los representan en objetos tal cual lo ven en la vida real, en otros casos predominan colores como el amarillo que según la psicóloga y el autor (Sergi Ban'us Lort) dice que cuando predomina ese color puede señalar existencia de algunas tensiones o situaciones conflictivas, generalmente en el contexto familiar como lo es en los siguientes dibujos que se observa predominancia de algunos colores en específico y presencia de personajes familiares acompañado con formas angulosas y agresivas.



Por otro lado, cuando predominan los colores rojo y negro hace referencia a un niño impulsivo impaciente e hiperactivo, con actitudes agresivas e impulsivo, especialmente si lo acompañan trazos angulosos, irregulares y fuertes; Cuando predomina el color negro indica una personalidad rebelde según (Sergi Bantús Lort).

Según lo anterior se decide tomar la paleta de colores plasmada por los niños, pero hacer algunas variaciones en su tonalidad ya que “Las características nombradas para cada color varían según la tonalidad. Los colores pastel aplicados de forma suave y uniformes se

asocian a temperamentos más tranquilos y emotivos. Por el contrario, los colores que son más fuertes y se marcan más en el dibujo puede tratarse o relacionarse con sentimientos que traen una gran potencia que pueden ser positivos (amor) o negativos (agresividad).” (Sergi Bantús Llort)

Según el artículo de Bantús Llort (2018) plasma el significado de los colores donde

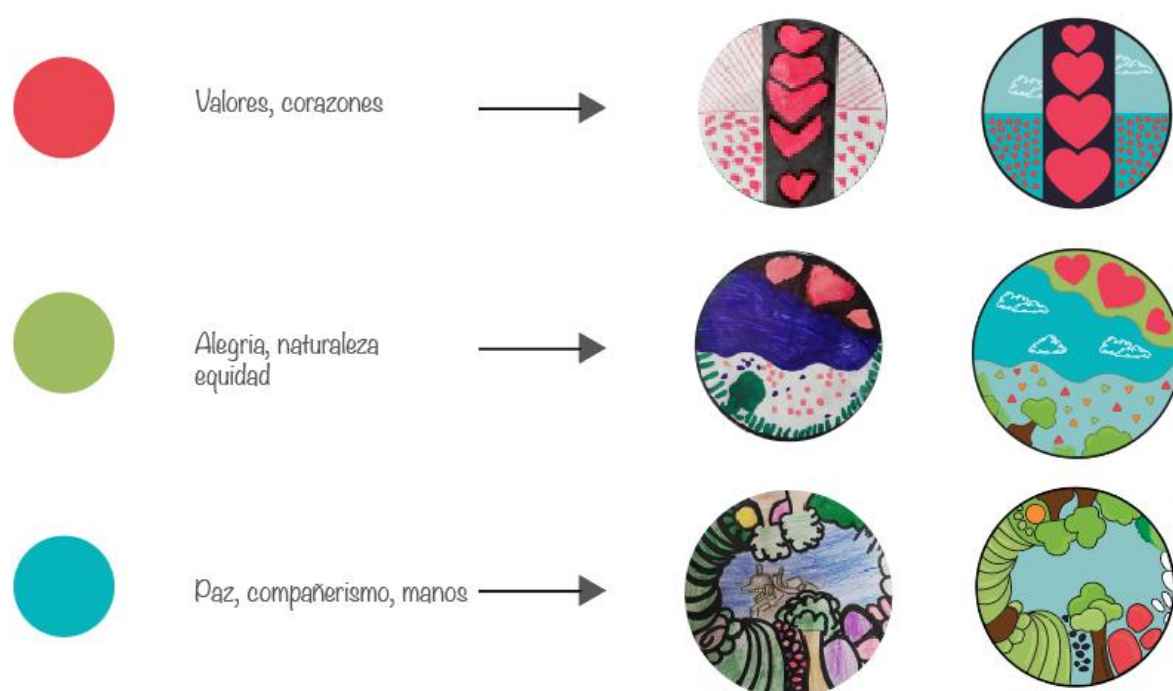
Azul: Se relaciona con la calma, serenidad, sensibilidad, ausencia de impulsividad, entendimiento, capacidad para reflexionar.

Verde: Es un color muy positivo que asociamos a tranquilidad, reposo, esperanza, gusto por la naturaleza, sensibilidad, etc. Como ocurre con otros colores, puede tomar diferentes tonalidades, además se relaciona con la naturaleza.

Rojo: Se relaciona con la energía, valor, pasión, excitación y, en general, a todas las emociones humanas. Si al aplicar este color se combina de una forma uniforme y equilibrada con otros colores puede relacionarse con el equilibrio, o con emociones tranquilas que se pueden controlar que aluden a una sana actividad.

Naranja: Se asocia con la alegría, el sol y al trópico. Representa el entusiasmo, la felicidad, la atracción, la creatividad, el éxito, el ánimo y el estímulo.

(www.psicodiagnosis.es) Bantús Llort (2018)



- **Tipografías:** Se tiene en cuenta desde las letras dibujadas por los niños en el proceso de co creación las cuales hacen referencia a los tipos de letra display que, según Martínez Castillo, Giovanni (2009) Presentaciones Digitales y Comunicación Interactiva, cap. 3 Instrucción audiovisual para el diseño de presentaciones digitales al 100%. UNISON, México “Las fuentes de Exhibición (display) son las que tienen mayor atracción de todas las categorías. La forma del carácter puede sugerir una época o período de tiempo, otras otorgan mayor personalidad.”
(www.clasificaciontipografica.com)

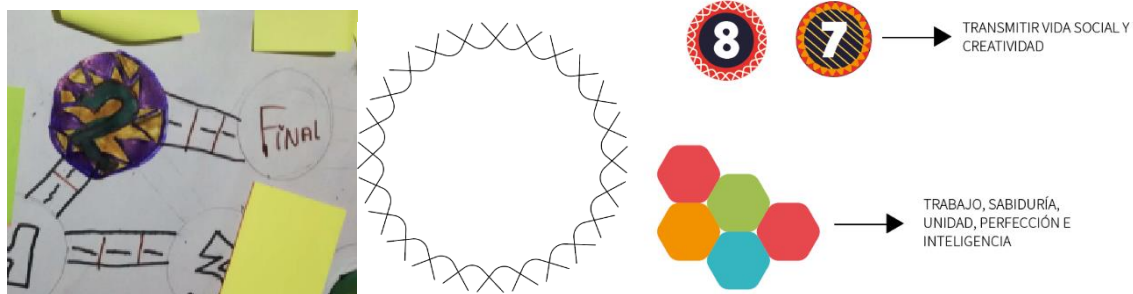
Por lo que se toma pertinente la tipografía **Riffic** que hace referencia a una época y transmite sensaciones, además es llamativa y adecuada para los niños

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789 (!ñ?"@#')

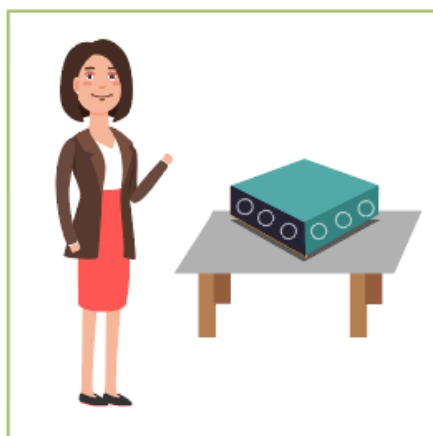
Para textos de fondo se hizo referencia a las “Rounded: Sus formas suaves y cálidas, se relacionan con una personalidad amable, además también puede utilizarse mucho para textos cortos. Se puede ver principalmente en temas, cuentos y cosas relacionadas con los niños por ser una tipografía muy amigable. Son tipografías redondeadas como hace referencia su nombre, son más dinámicas debido a sus formas suaves, es por eso que tiene ese aire de ser cercanas y amigables.” Martínez Castillo, Giovanni (2009)

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 1234567890 (|! ? # @ ' ñ . ,)

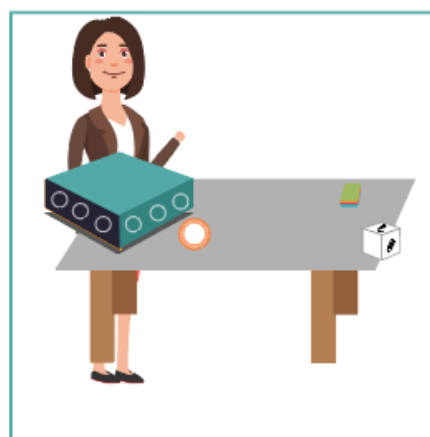
- **Texturas:** Se determinan desde los procesos creativos llevados con los niños donde por lo general plasmaron solo formas angulosas dentro de círculos rodeando la figura, se evidenciaron más los triángulos **que según** (Sergi Bantús Llorit) hacen referencia a los estilos agresivos en los niños, pero si estas puntas y ángulos se cambian a redondas transmiten una personalidad más tranquila.



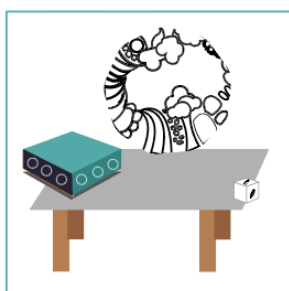
Función pragmática:



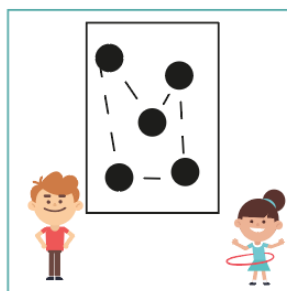
1. Se le asigna a la psicóloga material lúdico en el aula quien explicará el contenido del producto



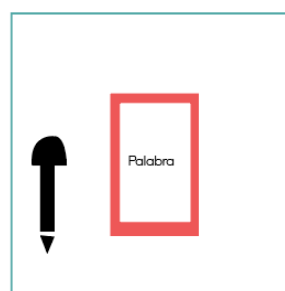
2. Allí encontrara 2 tableros mapa mas unas tarjetas que ayudan a la participación colaborativa y a los valores que fortalecen las habilidades sociales en los niños



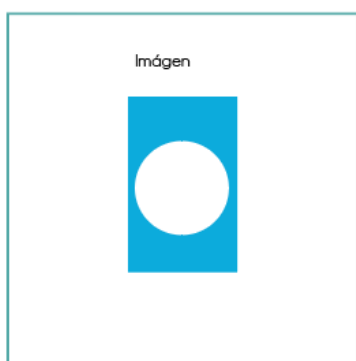
3. Ella explica el contenido del material para llevar a cabo, empieza contando la historia que un mundo llamado Juncos perdió el color y que los niños son exploradores que con el trabajo en equipo ayudará a que el color regrese



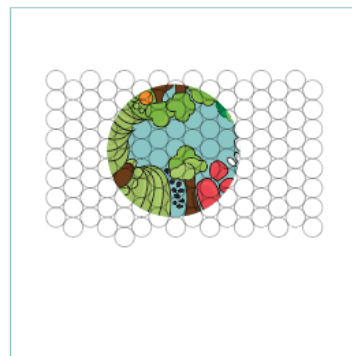
4. Lo niños forman grupos de 2 tomando el rol de exploradores, cada grupo toma un mapa del tesoro, la idea es completar las misiones que estan en las tarjetas para ganar fichas que ayudaran a darle color al mundo



5. El mapa del tesoro esta conformado por cartas en 3 diferentes categorías, las rojas hacen referencia a la comprensión (estimulación cognitiva) donde vienen palabras relacionadas con valores y los niños tienen que dibujarla en un papel, cuando completen cada actividad ganaran una ficha



6. Las cartas verdes hacen referencia a la categoría de creación donde la idea es que entre todos creen nuevos escenarios con las imágenes que salgan



8. La última categoría de carta hace referencia al razonamiento donde vienen diferentes actividades y entre todos tienen que resolverlo para ganar una ficha

Propuesta de diseño:

Para la propuesta de diseño se llevará a cabo un juego cooperativo que busca que entre los 13 niños de 10 a 12 años de la fundación haya negociaciones para llegar a un objetivo en común mediante situaciones fantásticas que los lleven a cooperar y trabajar en equipo, las actividades están dadas por medio de tarjetas porque estas definen que deben hacer y le da una secuencia a la historia del juego “Con los juegos de tarjetas los niños aprenden a analizar la situaciones que se les plantea gráficamente en las tarjetas y pensar en una estrategia que les ayude a conseguir su objetivo (Como se indica esto es lo que busca la estimulación cognitiva). Muchos juegos de mesa son por equipos para llegar a objetivos en común. Este tipo de juegos son muy buenos para que el niño aprenda a cooperar con sus compañeros y las personas involucradas en el juego, a comunicarse para lograr un objetivo común y complementar sus puntos fuertes con los de los demás. Si bien, los juegos cooperativos ayudan a estrechar los lazos entre los participantes y mejoran las relaciones entre ellos” Irene Seguranyes Ventura (2010). www.edukame.com

Este juego estará dividido en tarjetas categorizadas por colores y por los mundos creados por ellos, unas acompañadas de imágenes y otras de texto, relacionadas a objetos del contexto de ellos y a palabras que hay que tener en cuenta para un trabajo en equipo que entre los niños deberán ver para llegar a acuerdos y darle su propia secuencia e historia al juego, las otras cartas tendrán actividades que fueron planteadas por el profesor de educación física quien los acompaña a diario en la fundación.

La temática de la solución lúdica nace desde la idea de los niños de crear un tipo juego del tesoro donde tienen que encontrar fichas que son las que les dan color a los 3 mundos creados por ellos, por cada actividad realizada tienen una retroalimentación y el voluntario o psicóloga les asigna una cantidad de fichas a los grupos para que entre todos las completen y logren armar los mundos que es el objetivo en común.

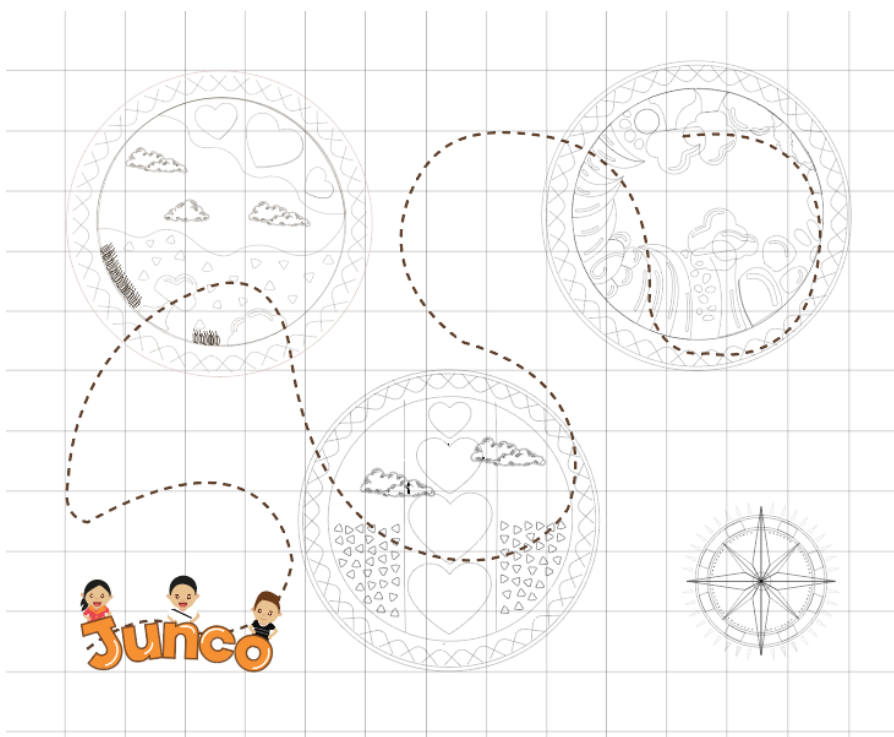
Imagen del producto



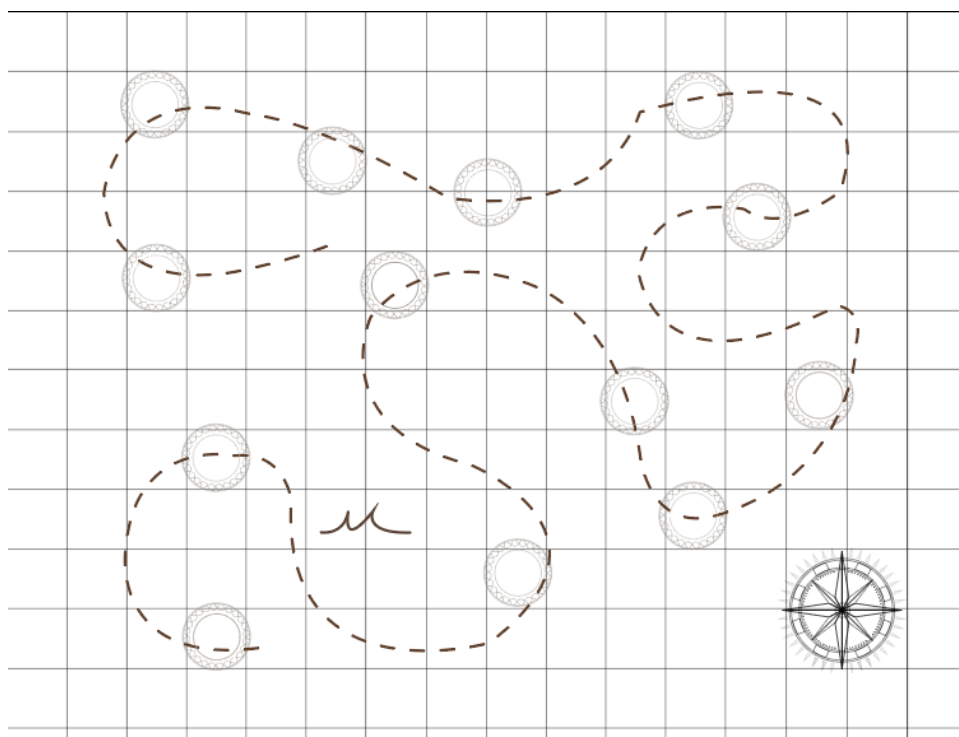
- **Nombre del producto:** El nombre se determina como JUNCO haciendo referencia a juntos cooperando teniendo en cuenta la finalidad del producto el cual busca una cooperación y trabajo en equipo para disminuir las conductas agresivas en los niños.

- **Función formal**

Diseño de mapa general: Mapa tablero general de los mundos que se debe llenar con fichas para armar y darles color, su tamaño es de 60 cm x 49 cm, incluye círculos de 20 de diámetro que hace referencia a cada mundo.

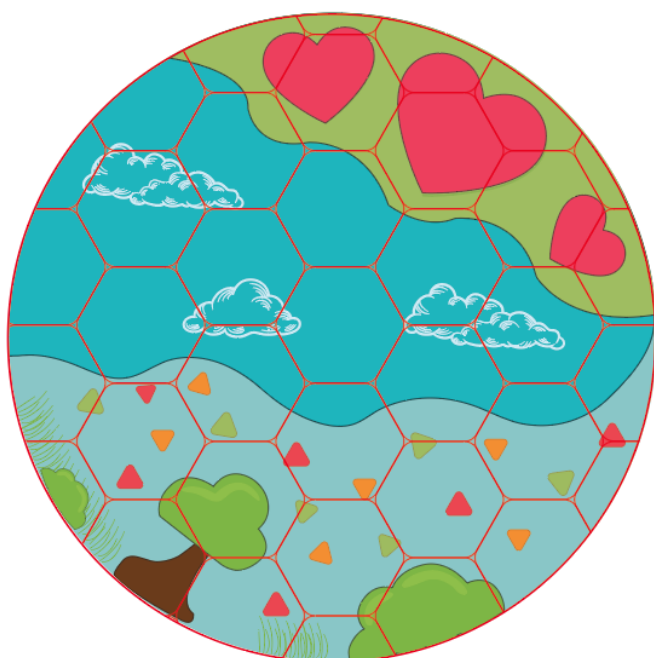
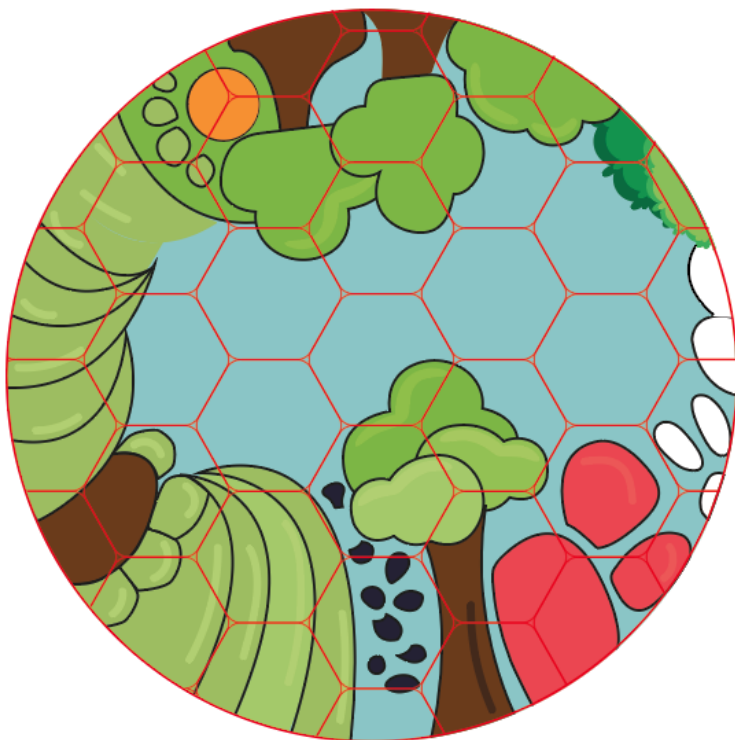


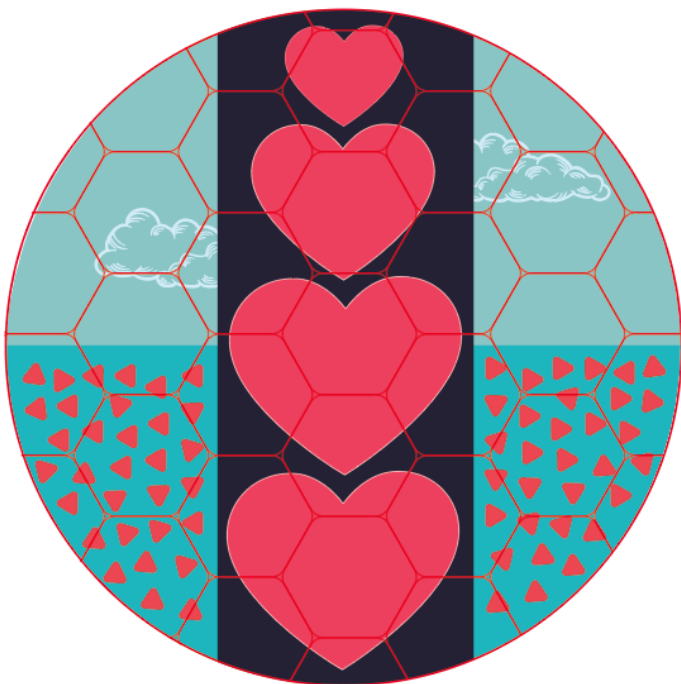
Definir turnos: Tableros de 31cm x 23cm y unos dados de 3cm x 3cm que indicarán el turno y de qué mundo saca la tarjeta o de que categoría. Un dado que indica el color y otro dado que indica el número.



Define actividad: Tarjetas de cada color, cada color está representado por un mundo, su tamaño es de 9cm x 6cm, número de opciones rojas y verdes 24, azules 16

Fichas: Fichas cortadas en forma octagonal para llenar los mundos de color











Conclusiones

Para finalizar con este proyecto de investigación y a partir de lo realizado se puede concluir que el diseño toma un rol importante a la hora de intervenir en una situación problema en diversos contextos como lo fue en el caso de este proyecto enfocado hacia una labor social específicamente en los niños del Tesoro de ciudad Bolívar, en el proceso se entendió que este no solo contribuye gráficamente y estéticamente si no que detrás de cada decisión tomada hay factores de investigación que generan otras categorías en diseño como lo es la participación, la interacción, y procesos creativos que influyen socialmente en una comunidad.

Por otro lado el diseño no solo aporta en un eje si no en diversos como en este caso que hizo un vínculo con la psicología planteando estrategias didácticas y simbólicas funcionales para generar un diseño lúdico que responda a juegos cooperativos donde cada decisión en diseño se tuvo en cuenta a partir de procesos de co creación con los niños donde no solo plasmaron sus percepciones según las experiencias que han tenido por su contexto si no que se le dio un reconocimiento social aportando a una participación activa donde todos fueron protagonistas de un proceso en diseño donde se vio la importancia no solo de trabajar con ellos si no como se pudo generar un lazo con la psicología y con el docente de educación física.

Por último, se resuelve el problema y se concluye que el diseño pudo a portar a reforzar las habilidades de interacción social como el trabajo en equipo y la cooperación por medio de juegos colaborativos desarrollados en conjunto con los actores del proceso investigativo, al desarrollar esto los niños se vieron más interesados en aportar, jugar e integrarse entre todos donde se vio la participación y la ayuda grupal en las actividades dadas por el juego.

Referentes bibliográficos

Atención integral a la primera infancia, Boletín 1: Pobreza y primera infancia en Colombia. RDisponible en <http://www.deceroasiempre.gov.co/Prensa/CDocumentacionDocBolet%C3%ADn%20No.%201%20Pobreza%20y%20primera%20infancia%20en%20Colombia.pdf>.

Araujo, María Luisa. 2011. Experiencias académicas y recreativas en el proceso de enseñanza en el aula universitaria: Un enfoque desde la administración y la legislación educativa.

Banus Llorit (2018) Licencia creative commons Atribución-NoComercial-compartirigual-4,0 internacional. Significado del color en niños. Recuperado de <https://psicodiagnosis.es/areageneral/otros-temas/significado-del-color-en-los-dibujos-de-los-nios/index.php>.

Cámara de comercio (2007) Perfil económico y empresarial ciudad Bolívar

Ezio Manzini 2015. Cuando todos diseñan

Frascara, Jorge. 2009. El desarrollo social de los niños

Gomez, Nuñez, 2011. Las habilidades de interacción social y la preparación de las familias y de los niños con desarrollo cognitivo atrasado. Disponible en www.eumed.net/rev/cccss/13/nrcc2.html

Hernan Echeverri, Gomez (200) tomado de: Marco teórico investigación sobre la dimensión lúdica del maestro en formación

Ley 1098 de 2006. www.icbf.gov.co

López, José. 2009. La pedagogía del ocio: Nuevos desafíos. Disponible en: <http://www.apega.org/attachments/article/279/pedagogio.pdf>.

Limón Mendizábal (2000) Valores sociales y trabajo en equipo en la educación infantil

Lopez, Marcela 2008 La integración de las habilidades sociales en la escuela como estrategia para la salud emocional disponible en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2547022>

2011. Diseño Participativo en Entornos Complejos: Diseño de Consultorios Móviles Odontológicos. Disponible en:

https://www.researchgate.net/publication/304462505_Disenio_Participativo_en_Entornos_Complejos_Disenio_de_Consultorios_Moviles_Odontologicos.

Martinez, castillo, Giovanni (2009) presentaciones digitales y comunicación interactiva, cap.3 Instrucción audiovisual para el diseño de presentaciones digitales al 100% Disponible en: clasificaci3ntipografica.blogspot.com

M. rosario. Valores sociales y trabajo en equipo en la educación infantil. Disponible en: <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/viewFile/RCED9494120109A/17829>.

Milagro (2014) La comunicación organizacional y el trabajo en equipo (Tesis Magister) Universidad Cesar Vallejo Perú. Recuperado de <http://www.repositorio.UCV.edu.co>.

Morales, Huber, Pested, Maria, Cobo, José. 2015. El coco game un juego de mesa para co crear, potenciación del trabajo colaborativo y creativo. Disponible en: <http://www.redalyc.org/html/823/82338020003/>

Pers, Henry. 2009. Guía de metodologías participativas y juego educativo. (Bolivia). Disponible en : http://www.inefop.org.uy/docs/Guia_juego%20educativo_Fautapo.pdf

Posada Gonzales (2014) La lúdica como estrategia didáctica (tesis magister) Universidad Nacional de Colombia. Recuperado de <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>.

Anexos

Foto fundación Sentires:

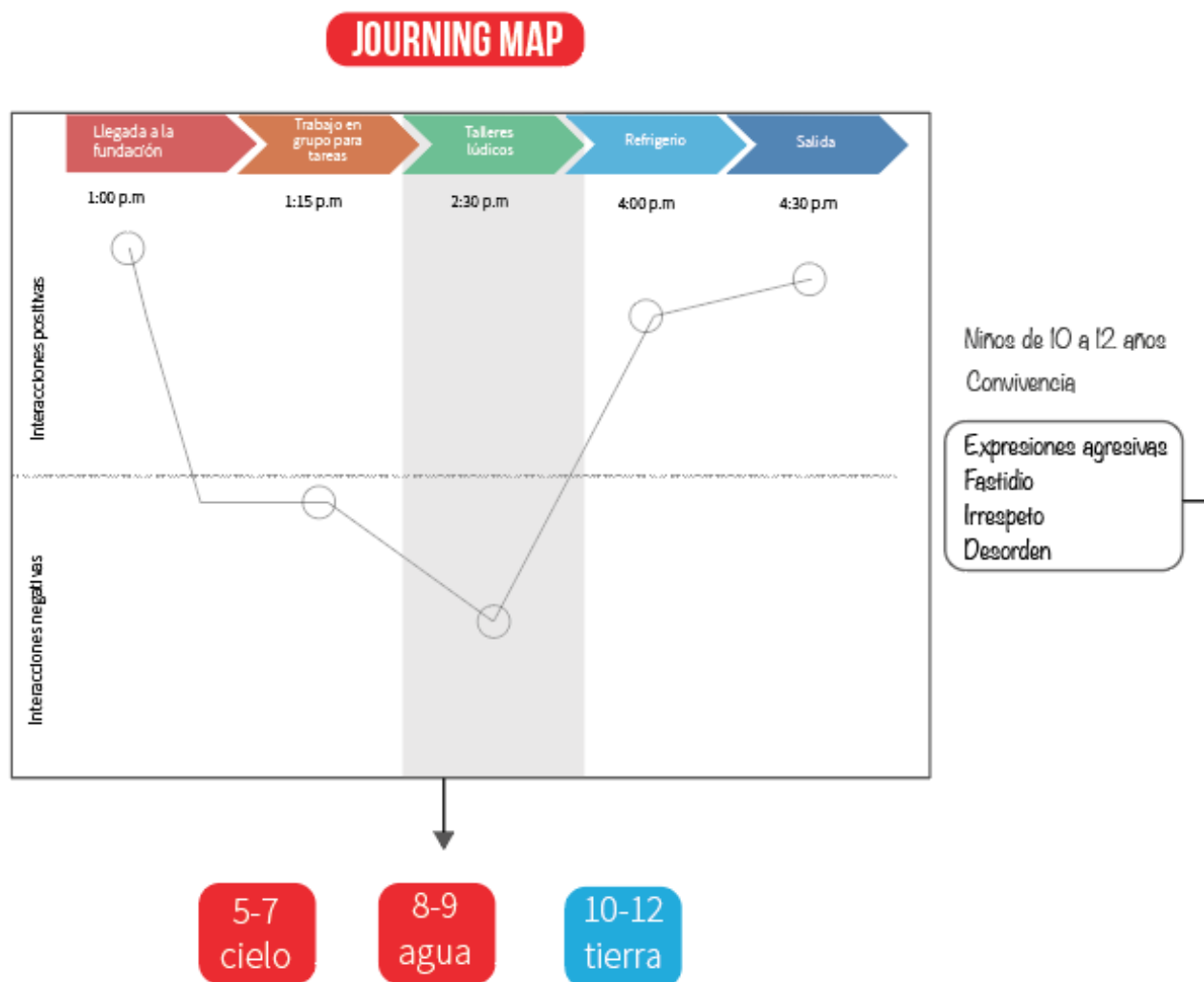


Primer entrevista psicóloga:

PRIMERA ENTREVISTA. PSICOLOGA LAYDI SANTANA	OBJETIVO	PREGUNTA	RESPUESTA	HALLAZGO
	Entender más sobre la fundación y los niños que llegan allí.	Cuál es el contexto de los niños.	El contexto de vienen por lo general ha sido violento el desplazamiento es algo que no los afectado pero es parte de su historia son niños que vienen de pautas de crianza diferentes pero que hace parte de su cultura su entorno son peligrosos por pandillas y demás grupos	El desplazamiento sólo es parte de su historia, el contexto de maltrato es parte de su cultura.
		Ese contexto como les afecta.	Les afecta en su comportamiento y convivencia con los demás niños desarrollan una conducta agresiva por lo que imitan de los contextos de dónde vienen pocos son los casos de abusos o enfermedad o embarazos o consumo de drogas sólo afecta el 2% del maltrato físico en un 15% en maltrato verbal 17%	Afectan más las conductas agresivas que las inhibidas uso de herramientas las habilidades sociales
		cómo mejoran eso en la fundación.	Se trabaja en las tardes, Por lo general siempre son actividades lúdicas o deportivas que le enseñan al niño, la importancia de cooperar para que así se sienta comprometido y mejore su conducta agresiva. Con ellos el trabajo terapia mediante juegos de rol y mediante narraciones	Terapias por medio del juego de rol y narraciones donde inventan su mundo

SEGUNDA ENTREVISTA, PSICOLOGA LAYDI SANTANA				
OBJETIVO	PREGUNTA	RESPUESTA	HALLAZGO	
Entender más sobre la fundación y los niños que llegan allí.	¿Que hace cuando hay conductas agresivas?	Primero: se reúne a los niños en círculo para que cada uno hable de lo que hizo y porque lo hizo Segundo: se realiza un retroalimentación y se hace uso de puntos positivos y negativos para que el niño se sienta comprometido con algo	Se plantean actividades por parte de la psicóloga, que no en ocasiones no son del todo funcionales por falta de diseño visual y lúdico que impacte al niño	
	¿Por qué fortalece las habilidades de interacción social?	Son una herramienta que mejora la convivencia agresiva de los niños, si se plantean actividades donde todos cooperen por un objetivo en común, fortalece las habilidades de interacción y reduce las conductas agresivas.		
	¿Que actividades plantea para fortalecer esas habilidades de interacción?	Se realizan talleres generales como danzas teatro y artes, donde los niños realizan actividades conjuntas. También se tiene en cuenta la lúdica y juegos		
	¿Hay alguna actividad que no haya funcionado?	En ocasiones se plantean actividades para que los niños trabajen en equipo y de esta manera se estimule la creatividad, por falta de recursos o elementos didácticos que los impacten son causantes de desinterés de parte los niños, y de esta manera se pierde el interés y no hay una participación activa por parte de los mismos niños		

Journin Map para determinar el grupo a intervenir



Entrevista profesor que los acompaña en las tardes

Tabulación entrevista con el profesor Jefferson // Fundación Sentires			
Objetivo	Pregunta	Respuesta	Hallazgo
Conocer y entender las actividades que el profesor lleva a cabo con los niños de la fundación	¿Qué actividades hacen y por qué?	<p>DEPORTE: Se realizan actividades planteadas desde la educación física, como correr, saltar lazo, juegos tradicionales como yermis, stop, goloza y entre otros ya que la educación física y el deporte mejora las relaciones de los niños, fortalecen sus interacciones.</p> <p>JUEGOS: Hay diferentes juegos, unos son planteados desde la educación física, hay un juego que yo les enseño se llama el balón invisible, un tipo de fútbol americano pero con un balón invisible con el fin de promover la imaginación, habilidades e interacciones sociales. Aparte de esto hay juegos de mesa dentro de la fundación como uno, lotería, bingo etc</p> <p>TALLERES: Se realizan diversos talleres como artes plásticas, teatro y baile para fomentar el autoestima, cooperación e integración</p>	Las actividades propuestas por el profesor son dadas desde su profesión, la mayoría de estas se vuelven rutinarias y tradicionales por lo que no hay una actividad innovadora propuesta desde el gusto de los niños que los integre y fortalezca esas habilidades de interacción social.

Focus group con los niños para entender que les gusta y que no

FOCUS: EXPLORAR / INVESTIGACION		PROYECTO: HABILIDADES SOCIALES DISEÑADO POR: MARIA PAULA MARTIN	
PRE- SESIÓN Que les gusta y que no les gusta al niño, numero de personas 13	QUÉ HAS DESCUBIERTO QUE NO SUPIERAS? A los niños le gusta asistir a la fundación, porque tienen un apoyo por parte de la psicóloga	QUÉ TE HA IMPACTADO? La usencia de algunos niños La mayoría de juegos didacticos se adapta mas a los niños pequeños y no al grupo con el que estoy trabajando que su edad ronda entre los 10 a los 12 años de edad	
	QUÉ TE GUSTARIA PROFUNDIZAR como les gustaria a ellos participar activamente entre todos	QUÉ DUDAS TE HAN QUEDADO? por qué los juegos son solo para los niños pequenos y no para los niños grandes . Qué pasa si se les da un reconocimiento social.	

VISITA DE CAMPO EXPLORAR / INVESTIGACION		PROYECTO: HABILIDADES SOCIALES DISEÑADO POR: MARIA PAULA MARTIN	
ESCENARIO Fundación sentires, Ubicado en la localidad: Ciudad Bolívar Barrio: el tesoro Ciudad : Bogotá.	QUÉ HAS DESCUBIERTO QUE NO SUPIERAS? se manejan dinamicas de estudio y de ocio que son clasificadas por su edad. se lo logra apreciar la falta de interes de parte de los niños en algunas actividades recreativas.	QUÉ TE HA IMPACTADO? les gusta ser activos, son participativos y quieren poder jugar con elementos didacticos que no les prestan por su edad.	
OBJETIVO entender como funciona y que dinamicas maneja la fundación.	QUÉ TE GUSTARIA PROFUNDIZAR de que manera se puede generar dinamicas recreativas que les genere interes a los niños de 10 a 12 años.	QUÉ DUDAS TE HAN QUEDADO? Algunas, como cual es el contexto en el que viven, por que asisten a la fundacion, Que dinamicas manejan en el hogar y en fundacion con sus compañeros de clase.	



